

XBOX 360.

DEAD ISLAND RIPTIDE

데드 아일랜드 리프트





중요 게임을 시작하기 전에 Xbox 360* 본체 사용 설명서, Kinect* 센서 및 기타 액세서리 사용 설명서에 명시된 주요 안전 정보와 건강을 위한 주의 사항을 읽으십시오. 나중에 참고하려는 모든 설명서를 잘 보관하십시오. 설명서를 분실한 경우 고객 지원 센터로 문의하거나 www.xbox.com/support을 방문하십시오.

안전을 위한 주의 사항: 광과민성 반응에 대하여

극소수의 사람들은 비디오 게임 등에서 볼 수 있는 밝거나 무늬 짙은 시각적 이미지에 노출될 경우 발작을 일으킬 수 있습니다. 발작 증세나 간질 발작이 있던 사람도 비디오 게임을 하는 동안 알 수 없는 원인으로 이러한 "광과민성 간질 발작"을 일으킬 수 있습니다.

광과민성 간질 발작은 형광등, 불꽃, 눈이나 얼굴의 검은 광이나 다리의 검은빛이나 밀린, 방화 갑각 상설, 청신 혁람, 일시적인 의식 상실 등과 같은 여러 가지 증상으로 나타날 수 있습니다. 발작으로 인한 의식 상실이나 광원으로 쓰러지거나 가려운 물체에 부딪혀서 다칠 수도 있습니다.

이런 증상 중 한 가지라도 경험하게 되면 즉시 게임을 중단하고 의사와 상의하십시오.

어린이와 청소년은 어른에 비해 이러한 발작을 일으키기 쉬우므로 부모님께서 자녀가 이러한 증상을 보이지 않나 살펴보고 자녀에게 원와 같은 증상이 나타나는 적이 있는지 확인하셔야 합니다.

다음의 예방 조치를 취하면 광과민성 간질 발작의 위험을 줄일 수 있습니다.

- TV나 모니터를 너무 가까이 보지 마십시오.
- 작은 화면의 TV를 사용하십시오.
- 초명암 밝은 곳에서 게임을 마십시오.
- 피곤할 때는 게임을 하지 마십시오.

병인은 물론 질병 속에서 발작 또는 간질 발작이 있는 사람이 있다면 게임을 하기 전에 의사와 상의하십시오.

목차

게임 조작	4
스토리 소개	5
캐릭터	5
캐릭터 정보	5
캐릭터 선택	8
캐릭터 고르기	8
기술 포인트 분배	9
캐릭터 개발	9
무기 확장마터	10
무기 개조	11
무기에 대한 추가 설명 노트	11
메인 메뉴	13
게임 공개 정도	14
아날로그 권투 조작	14
HUD	15
적들	16
Credits	18
고객지원 및 Warranty	22

게임 조작

Xbox 360 컨트롤러

빠른 메뉴 선택
공중
발차기

달리기
미동
현재 목표
목표 설정
순진동
플레이 단지기



매뉴 열기
공격/쿠기 먼지기
무기 변경

무기 내려놓기
Fury 플립/플레이머 치로
점프
행동/무거운 물체 놓기
음크리기
주위 둘러보기

스토리 소개

게임의 주인공들은 바노이의 공포로부터 탈출하여 지상 낙원의 고향으로부터 살아남았다고 생각했습니다. 그리고 그들의 운명은 더욱 가혹한 시련 앞에 던져졌습니다.....

주인공들은 헬기를 이용해 군항으로 탈출했습니다만, 강철한 특성이 그들을 열었고 파이어스가 선원들에게 손식간에 빠져, 다시 한 번 막음이 시작되었고 그들의 희망은 돌아치는 파도 속에 잠겨 버렸습니다.

캐릭터

게임의 주인공들은 바노이의 공포로부터 탈출하여 지상 낙원의 고향으로부터 살아남았다고 생각했습니다. 그리고 그들의 운명은 더욱 가혹한 시련 앞에 던져졌습니다..... 그들은 생존을 위해 협력해야 합니다.

캐릭터 정보

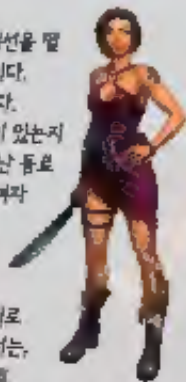
존 John

"나의 할아버지는 여기서 제2차 세계대전 동안 일본인들과 싸웠으며, 절대 물러서지 않았다. 그리고 동내 처녀와 결혼하였다. 나의 아버지는 군에서 원사로 복무했고, 군인으로 태어났다. 그랬기에 나는 아버지의 뒤를 이어 군인이 되었으며, 10살 때부터 아버지의 발자취를 따르길 원했다. 나는 군인이 되어 이 나라를 모든 적으로부터 보호하길 원했다. 나는 그 임무를 해왔으며, 들은 대로 수행했다. 나는 항상 명령을 따랐다. 그들이 내가 수행할 수 없는 임무를 준 그날까지. 알겠지만, 내가 믿던 모든 사람들이 거짓으로 드러났을 때의 가혹은 표현하기 힘들다. 내가 믿던 사람들이 내가 사랑하는 사람이 죽어가는 것을 확인했을 때의 그 가혹. 상관들은 어 곳에서 태어나지 않았다. 그들은 이 지역과 사람들을 알지 못한다. 그들은 무언가를 위해 희생하지 않는다. 그랬기에 그들은 간절히 원하는 무언가를 위해 다른 이들을 희생시켰다. 나는 지금까지도 그것에 대해 반대한 사람이 내가 용감했다는 것을 믿지 못한다. 하지만 오직 낙원에 없었다. 나는 그로 인해 팔영과 반역죄로 고발되었고, 그로 인해 남은 삶을 감옥에서 보내야만 했다. 보호받을 사람들을 도왔다는 죄만으로. 이제 나는 누가 진짜 적인지, 아예 그들과의 싸움이 끝나지 않았다는 걸 안다. 내가 생각을 멈추지 않는다면, 존 모건은 여전히 군인이라는 걸 맹세한다."



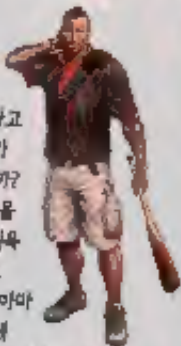
푸르나 Purna

"만약 누군가가 돈과 힘을 가지고 있다면, 그들은 경건한 적 위선을 떨 것이고, 그 누구도 그들이 얼마나 사악한지 의심하지 못할 것이다. 나는 그것을 시드니에서 처음으로 보조형사 일을 하면서 배웠다. 나 이전에 얼마나 많은 마보리진 혼혈 여자들이 형사가 된 적이 있는지 알고 있는가? 단 한 명도 없었다. 많이 쉬웠다고 생각하는가? 난 동료라고 불리는 자들에게 모욕을 받았었다. 그들의 절반은 내가 여자라는 이유로 싫어했고, 나머지 반은 내 얼마가 쿠리 록이라는 이유를 싫어했다. 하지만 이 피로 물든 세상에서는 당신이 얼마나 대단한지, 은행에 돈이 얼마나 있는지로도 차별하지 않았다. 나는 리조트에서 부자를 역시 가난한 자들과 마찬가지로 감염되어 죽어가는 걸 지켜보며 깨달았다. 그리고 모레스비에서는, 힘있는 자들은 다리를 묶어서 불운한 자들을 최악의 상황으로 떨어뜨렸다. 하지만 결국엔 그들도 록 같은 꼴이 되었다. 모든 것들이 드러나고 그들과 피 웅덩이 사이에 나만 남았을 때, 푸르나는 캅자가 그들의 친구가 되었다. 그리고 그들을 농락했다. 나는 그들을 위해 머지 않는 게 아니다. 난 스스로를 보호할 수 없는 자들을 위해 여기 있다. 그들을 보호할 것이다. 그들을 위해서 목숨을 걸 것이다..... 나 역시 그들 중의 하나이니깐."



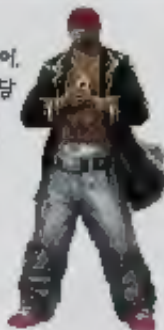
로건 Logan

"난 내가 그렇게 가지 있다고 생각하지 않았어. 내가 울 프로 쿼터백이 되었을 때도, 내 최고의 게임에서 우리 팀을 뺏겨진 전으로 이끌었을 때도, 나 스스로는 이러한 대우를 받는 게 당연하다고 여기지 않았어. 그 모든 것이 무너질 수 있었기에, 그리고 만약 내가 몰지 않았다면 안되기에. 하지만 내가 그로 인해 누군가를 배웠을까? 내 자식이 변했을까? 절대 아니야. 난 그저 스스로 이 끔찍한 상황을 즐긴 뿐이야. 욕. 말나? 난 할 수 있는 것은 다 했어. 관세청가 지옥으로 들어가는 걸 본다면 개인적인 문제들은 아주 사소한 일이라고 생각될 거야. 천감한 사람들이 나를 위해서 희생하지 않았다면 난 아마 로얄 팜에서 죽었을 거야. 모레스비와 점금에서 있던 끔찍한 일들에 대해서는 말하지 않겠어. 정말 끔찍한 일들을 봤거든, 하지만 사람들이 그들이 전혀 알지 못하는 불쌍한 사람들을 위해 희생하는 모습 또한 봤지. 내가 공포에 빠진 여자들을 구했다면, 스스로 연민에 빠질 시간은 없을 거야. 거기엔 교훈이 있지. 그게 정확히 뭔지는 모르겠지만 난 그렇게 독특하지 않거든. 하지만, 인간자는 알고 있지. 로건 카타는 사람들이 생각하는 만큼 엄격한 아니라는 거."



샘 B. Sam B.

"내가 노턴스에서 자랄 때, 내가 원하던 유일한 것은 램을 하는 거였어. 하지만 'Who Do You Voodoo' 때까지는 쉬지도 못했지. 그냥 농담 비슷한 거였는데, 갑자기 내가 엄청난 부자가 된 거야. 내가 받았던 모든 것들을 가질 수 있게 된 거지. 전부 다 말야. 존경 받지 못했다는 점만 빼고, 아무도 내가 진짜라고 생각하지 않았어. 재능도 없는데 한 국이 히트를 쳤다는 거지. 하지만 내가 그들을 믿게 만들 수는 없었지. 또 다른 히트곡이 나오지 않는 이상은, 별로 놀라운 일도 아니지. 할 말도 없었고, 웬, 그거 알아? 지금은 할 말이 좀 있어. 나는 내가 카트리나때와 같은 슬픈 일을 또 다시 보게 될 거라고 한 번도 생각해보는 적이 없어. 로얄 팜에서 일어난, 그리고 모레스비에서 일어난 이 전염병을 보기 전까지는 말이야. 이전 마피 끔찍한 공포영화에서나 나올법한 일이었어. 세상의 마지막 남작될 시체가 일어나서 산 사람을 공격하는, 어쨌든 마지막 날일지도 모르지만, 내가 하고 싶은 말은 사람들이 그것에 얼마나 멋지게 대처했는지야. 네가 생각하는 그것이 당에서 일어나 달래드는 그런 것 말야. 난 알지도 못할 거야. 그것들이 얼마나 빠른지. 사람들은 알지도 못하는 다른 사람들을 위해 모든 것을 포기했어. 그런 노래도 있잖아. 전쟁, 일이 전부 끝났을 때 내가 살아있을지는 모르겠어. 하지만 내가 만약 살아남으면..... 난 빈이 봐, 샘 B.가 원자 이미기에 주겠어."



시안 메이 Xian Mei

"내 아버지는 용품 경찰 서장이었어. 그는 내가 열 살 때 죽었고, 나는 그의 뒤를 따르겠다고 마음 먹었지. 나는 우수한 성적으로 졸업한 후 경찰에 지원했지만, 그곳의 책임자는 내가 진짜 경찰이 될 수 있다는 걸 인정하지 않았어. 여자는 중요한 임무를 수행할 수 없다고 믿었던 거야. 하지만 지금은 내가 어떤 사람인지 부정하지 못할 거야. 내가 한 일들을, 내 농학을, 나는 내 가치를 상관에게 보여줘야 한다고 생각했어. 하지만 지금은 그들이 내 삼관이 아니고, 삼관이었던 적도 없었다는 걸 알아. 다른 사람들이 믿는 것은 중요한 게 아니야. 내가 무엇을 믿느냐는 게 중요해. 보이는 것보다 더한 미국이 있다는 걸 알아. 이 감염, 이 역병은 사람들에게서 태어났어. 이전 자연적으로 해결될 수 있는 게 아니야. 이전 인류를 스스로 멸망시킬 거야. 그것들이 리조트를, 그리고 모레스바를 적로 몰아가는 것을 보았어. 나는 이제 어디에서 시작된 전자는 모르겠지만, 수많은 것을 희생시켜 더 많은 것을 얻으려는 자들이 있다는 건 알아. 그들은 우리를 보호해야 하는 자들에게 비밀리에 승인을 받아 아무 방해 없이 일을 하고 있어. 결국, 난 괴물 같은 그들을 위해서라도 그것들을 투로할거야. 나, 시안 메이의 존재를 위해, 그리고 내 아버지의 후역을 명예롭게 하기 위해."



캐릭터 선택

캐릭터 고르기

선택 가능한 모든 생존자들은 모든 무기를 사용할 수 있습니다만, 각 캐릭터는 각자 특별히 재능을 가지고 있는 무기 종류가 존재합니다.

마들은 모두 분노 Rage 이미지를 채워서 발동할 수 있는 특별한 폭력 Fury 기술을 가지고 있습니다. 이 특수 동작은 전투의 흐름을 바꿀 수도 있습니다만 오직 분노가 있어야만 사용할 수 있기 때문에, 신중하게 사용하세요.

존: 무술 유단자



특수 기술: Touch of Power - 존은 그의 막대기를 마용해 빠르고 강력한 공격을 펼칩니다.

속편: 맨손 격투

샘 B: 뺑크



특수 기술: Haymaker - 샘은 격렬하게 날뛰며 너를 움찔시킨 그의 주먹으로 주변의 모든 것을 부숩니다.

속편: 둔기 계열 무기

시안 레이: 암살자



특수 기술: Bloodrage - 시안은 그녀가 익힌 모든 무술 실력을 이용해 적들에게 무섭도록 정확한 일격을 날립니다.

속편: 날 달린 무기

루트나: 티머



특수 기술: Guardian - 루트나는 불가능한 상황에서도 살 길을 찾을 수 있으며, 그녀와 아군들에게 작살 능력을 부여하여 적들의 공격을 받아도 바로제 복귀할 수 있게 합니다. 또한 그녀의 기술은 그녀의 개인적 보조 무기의 총알이 떨어진 상황에서도 그것을 사용할 수 있게 합니다.

속편: 총기류

로건: 팔방미인



특수 기술: Bulkyeye - 로건은 무기를 던지는 막대가 되어 믿을 수 없이 정확하며, 치명적이고, 맹렬한 무기 투척을 사용해 많은 수의 목표를 한 번에 없앱니다.

속편: 무척 무기

기술 포인트 분배

캐릭터를 선택했다면 분배해야 할 기술 포인트를 얻을 것입니다. 미리 지정된 기술 세트를 선택하거나 "Custom"을 선택하여 직접 분배하세요.

Combat

적들에게 당신의 분노를 쏟아냅니다.

Survival

최대한 오래 살아남습니다.

Balanced

상관과 공격이 적절히 조화됩니다.

Custom

포인트를 자유롭게 분배하실 수 있습니다.

Saved Game

이미 저장된 게임 중 하나에서 동일한 캐릭터의 포인트 분배를 그대로 따라합니다.

데드 아일랜드 캐릭터 불러오기(Importing Dead Island Character)

만약 여러분이 전작인 데드 아일랜드를 플레이 한 적이 있으시다면 그 캐릭터를 데드 아일랜드 캠페인으로 불러올 수 있습니다. 캐릭터의 레벨과 기술 포인트가 데드 아일랜드 캠페인으로 계승될 것입니다. 캐릭터를 불러온 후, Skill 매뉴에서 기술 포인트를 분배하세요.

캐릭터 개발

캐릭터들은 경험치를 쌓아 레벨업을 하여 더 많은 능력과 새로운 능력 및 보너스를 구입할 수 있는 기술 포인트를 얻게 됩니다.

기술 트리에는 세 가지 범주가 있으며, 각각은 서로 다른 능력을 가지고 있습니다.

- **Fury** - 캐릭터의 고유 동작과 관련된 첫 번째 기술 트리는 캐릭터가 더 강하고 효과적인 공격을 할 수 있게 합니다.

- **Combat** - 미 트리는 무기를 찾는 것과 전투에 관련된 업그레이드를 제공합니다. 이곳에서 특정 무기류에 대한 숙련을 배워 그 효과를 높일 수 있습니다.
- **Survival** - 다양한 생존 기술이 있는 이 트리는 여러분이 좀비들로 가득한 섬에서 살아남는 데에 도움을 드릴 것입니다.

퀘스트 Quests

게임에서는 여러분이 섬의 탐험자가 되도록 다양한 목표를 제공합니다. 모든 퀘스트는 게임의 퀘스트 화면에 나타날 것입니다.

메인 퀘스트

이 퀘스트를 진행하여 데드 아일랜드의 스토리를 즐겨 보세요. 하나의 퀘스트가 끝나면 다음 퀘스트로 바로 이어집니다.

사이드 퀘스트

게임에서는 여러분이 추가적인 배경 정보를 얻거나 전기 절조함 같은 추가 기능을 얻을 수 있게 하는 사이드 퀘스트를 제공합니다. 이를 이용해 오프 도중 여러분과 팀을 지원해 주세요.

팀 퀘스트

배원과 사이드 퀘스트 사이에 생존자들의 그룹으로 이루어진 팀 멤버 전원이 레벨 업을 할 수 있는 팀 퀘스트가 존재합니다. 레벨이 높은 인원들이 있다면 안전한 장소를 지켜 내기가 더욱 수월하여 여러분의 생존 확률도 올라갈 것입니다.

무기 파라미터

모든 무기는 아래의 파라미터를 가지고 있습니다.

- **DPS** - 초당 피해입니다. 두 무기의 피해량과 속도를 함께 비교할 수 있습니다.
- **Damage** - 목표의 체력에 미치는 피해의 양을 나타냅니다.
- **Force** - 이 파라미터는 목표의 활력에 미치는 피해를 나타냅니다.
- **Speed** - 휘두르는 데에 걸리는 시간입니다. 느린 무기는 빠른 무기보다 더 많은 force를 가지고 있습니다.
- **Durability and Condition** - Durability(내구도)는 무기가 완전히 부서지기 전에 얼마나 많은 공격을 버틸 수 있는지를 나타냅니다. Condition(상태)은 무기 마모된 주변의 한색 막대를 이용해 무기의 현재 상태를 나타냅니다.

또한 모든 무기는 아래의 품질 단계를 가지고 있습니다.

- **Poor** (최저)
- **Common** (일반)
- **Uncommon** (흔적)
- **Rare** (드문)
- **Unique** (보라색)
- **Exceptional** (오렌지색)

무기 개조

개조

데드 아일랜드에서의 무기는 더 강력해지기 위해 개조할 수 있습니다. 무기를 개조하려면 아래의 것들이 필요합니다.

- **작업대 Workbench** - 이 특별한 탁자는 여러분이 무기를 업그레이드 하거나, 수리하거나, 개조할 때 필요합니다.
- **청사원 Craftplan** - 개조를 하기 위해서는 어떤 재료가 필요한지가 나타날 있습니다.
- **부품들 Parts** - 섬 여기저기에 흩어져 있는 부품들은 여러분의 무기를 더 강력하게 하여 생존의 기회를 높여줄 것입니다.
- **무기 Weapon** - 청사원에 부착되는 무기를 가지고 있어야 합니다 기억하세요. 무기를 더 강력하게 하려면, 그 무기를 개조해야 할 것입니다.

업그레이드

업그레이드는 작업대를 통해 가능하며, 단순히 무기의 파라미터를 높여줍니다.

수리

무기는 사용하다 보면 부서집니다. 여러분이 좋아하는 무기를 항상 사용 가능한 상태로 손질하는 것이 부서지거나 완전히 작동하지가 되어버린 것을 수리하는 것보다는 싸게 될 것입니다.

무기에 대한 추가 설명 노트

무기에 대한 여담

무기 수리와 개조는 데드 아일랜드 세계에서의 핵심적인 요소입니다. 활라이에에 일어난 좀비 대량 발생으로부터 살아남기 위해서는, 여러분 주변에 있는 모든 것을 활용하여 좀비들과 싸워야 할 것입니다.

물론, 모든 무기가 반드시 이런 것보다 강력해지라는 보장은 없고, 무기는 사용하다 보면 부서질 것입니다. 하지만 걱정하지 마세요, 이러한 무기를 위해 무기의 수리와 무기 업그레이드가 존재합니다. 이러한 업그레이드는 단순히 성능만을 올려주는 것이 아니라 게임 중 나타나는 무기의 외형마저도 바꿀 수도 있습니다.

여러분은 섬 곳곳에서 작업대를 찾을 수 있습니다. 절박한 무기와 마이텔이 있다면, 여러분은 작업대에서 수리를하거나, 무기를 업그레이드하거나, 새로운 무기로 개조할 수 있고, 이러한 것들은 활라이에의 대형 사건으로부터 여러분이 살아남는 데에 많은 도움을 줄 것입니다.

그리고 여러분의 캐릭터가 가장 잘 사용할 수 있는 무기 종류를 파악해 두세요, 각 캐릭터들은 각자가 가장 잘 다룰 수 있는 무기의 종류가 정해져 있습니다.

어떤 분은 골통을 날려버리는 것을 좋아할 수도 있고, 어떤 분은 깔끔하게 목을 찢는 것을 좋아할 수도 있으며, 아니면 용으로 고전적인 레드샷을 좋아하는 분도 있을 수 있습니다. 이러한 자이는 각 캐릭터의 기술 프리에서도 드러나며, 태크타에 잘 맞는 무기를 선택했다면 그의 능력이 극대화될 것입니다.

무기 손상과 수리

데드 아일랜드 립타이드에서의 모든 무기는 시간이 지날수록 손상됩니다. 몇 번 휘두르고 골통을 몇 번 부수다 보면 무기는 곧 본래의 힘을 잃기 시작하고, 결국에는 완전히 쓸모 없어집니다. 여러분은 좀비들이 공격해왔을 때 무기가 없어 아무 것도 못하고 한여섯은 사태를 방지하기 위해서라도 인벤토리를 눈여겨 보셔야 합니다. 너무 널빤지나 노 같은 마구 무기들은 그다지 큰 쓸모는 없습니다. 단, 예를 들어 모두가 좋아하는 마테페 같은 무기를 임수하게 된다면 칼날을 항상 갈아서 언제든 공격한 습격자들의 머리와 흉통을 분리시킬 준비를 하세요.

무기 업그레이드

게임을 시작할 때에는, 대부분의 무기들은 만들어졌을 때의 상태 그대로입니다만, 여러분이 찾을 수 있는 무기 대부분은 더 발전할 수 있는 여지가 충분히 있습니다. 막 임수한 싸우는 유용한 둔기입니다만, 작업대에서 이것을 업그레이드한다면 파격적인 파괴력을 가지게 될 것입니다. 예를 들어, 레벨이 오르면 빠르는 초저 상태의 고전보다 더욱 손쉽게 좀비들의 머리를 날려버릴 수 있게 됩니다. 용기를 역시 업그레이드를 한다면 더 유용해질 것입니다. 하지만 여러분도 아시다시피, 인생에는 금짜란 없습니다. 여러분이 대부분의 무기를 업그레이드하려면 섬을 돌아다니며 필요한 아이템을 찾을 필요가 있습니다. 여러분의 노력은 보상받을 것입니다.

무기 개조

최자이프, 널빤지, 야구 배트 등을 보면서 뭔가 느끼는 거 없으세요? 무기를 여러분만의 스타일로 마감해 보고 싶으세요? 섬을 돌아다니면서 마이텔과 무기를 찾을 때, 여러분이 섬을 더 많이 탐험한다면 청사진도 찾으실 수 있습니다. 데드 아일랜드 립타이드에서는 이 세 가지의 조합으로 새롭고 지명적인 무기로 거듭나게 할 수 있는 기능을 제공합니다. 야구 배트와 못 각안이 있으십니까? 이것들을 작업대에서 합쳐서 척들을 떼릴 때 추가적인 충격 타격을 받게 만들어 보세요. 잠수용 칼과 새겨, 와이어, 포장 테이프와 손목시계가 있으십니까? 이 아이템들을 잘 조합한다면 어디에선 먼저서 불인 후 폭발시키는 함정성 폭탄을 만들 수 있습니다. 이는 여러분이 만들 수 있는 무기들 중 극히 일부입니다. 드넓은 팔라니이 섬을 열심히 탐색하고 다양성이라는 것을 무기로 삼아 여러분만의 특별한 병기창을 만들어 보세요. 데드 아일랜드 립타이드에서는 그것을 제공합니다.

추가 저장 공간

여러분의 뒤편에 중 하나인 Henry Boyle은 여러분을 위해 무기와 아이템을 문반해줄 수 있습니다. 그는 여러분의 인벤토리가 가득 찼을 때 무기를 주변으로 던져버리지 않아도 되게끔 합니다.

데드 존 Dead zone

여러분은 데드 아일랜드 립타이드에서 데드 존이라는 곳을 찾아볼 수 있습니다. 데드 존은 수많은 위험한 착들과 특별한 보스들로 가득한 막힌 공간입니다. 이 데드 존을 청소한다면 XP와 수많은 약탈 물품을 챙길 수 있습니다.

메인 메뉴

CONTINUE - 가장 최근의 게임 세션을 계속 미어합니다.

PLAY - 이전에 저장된 게임을 미어하여 하거나 새로운 게임을 시작합니다.

Options

- **Game** - 음향 효과와 화면에 나타나는 추가적인 정보를 조절합니다.
- **Video** - 그래픽 및 통질을 조절합니다.
- **Online** - 여러분의 현재 세션 또는 기본 게임 세션의 네트워킹 공개 정도를 조절합니다.
- **Gamma** - 시각적 밝기를 위해 감마 단계를 조절합니다.
- **Controls** - 다양한 조작 및 진동 설정을 조절합니다. 또한 이곳에서 마일로그 전투 조작을 활성화할 수 있습니다. (14페이지 참조)

Extras

- **Archivements** - 게임의 도전 과제 현황을 확인하고 체크합니다.
- **Challenges** - 여러분이 게임 내에서 완료할 수 있는 추가적인 여러 도전과제와 그 보상의 진행 정보를 확인해 보세요.
- **Credits** - 데드 아일랜드 립타이드를 만든 사람들을 뽐니다.
- **Personal Statistics** - 현재 활성화된 프로필에서 진행된 모든 현재 상태를 천천히 살펴볼 수 있습니다.
- **Exclusive Content** - 미 항목을 통해 출시된 다운로드 콘텐츠들을 확인해 보세요.
- **Dr. Kessler's Casebook** - 여러분이 게임 중 만나는 모든 좀비들에 대한 정보를 모으는 곳입니다.

게임 공개 정도

여러분은 여러분의 세션이 온라인 상에서 다른 사람들에게 보이게 할지, 그리고 여러분의 세션에 몇 개의 슬롯을 다른 사람들에게 공개할지 선택할 수 있습니다.

Game Visibility

- **Private** - 여러분의 게임 세션은 다른 사람의 세션 목록에 보이지 않습니다.
- **Public** - 다른 사람들이 여러분의 세션을 볼 수 있고 만약 슬롯이 비어 있을 경우 여러분의 세션에 참여할 수 있습니다.

Game Visibility Area

- **System Link** - 여러분의 세션은 오직 로컬 네트워크 상에서만 보여집니다.
- **Xbox LIVE** - 여러분의 세션은 온라인에 공개됩니다.

Public Slots - 다른 플레이어에게 공개할 슬롯의 개수를 선택하세요. (1~32)

아날로그 전투 조작

여러분은 Options 메뉴의 Controls 항목에서 전투 방식을 기본인 Digital에서 Analog로 전환할 수 있습니다. 이 모드는 숙련된 플레이어들이 자신의 캐릭터를 조종한다는 느낌을 더 강하게 받을 수 있는 조작 모드입니다. 또한 더 감성적이고 재미있게 게임을 즐길 수 있고, 이 선택은 여러분의 자유입니다. 아날로그 전투 모드에서는, **[D]**를 누른 채 오른쪽 스틱을 이용하여 무기를 휘두릅니다. 무기를 어디부터 휘두를지 결정하여 오른쪽 스틱을 기울인 다음 반대쪽으로 빠르게 기울이고, 동시에 왼쪽 스틱을 동일한 방식으로 무기를 휘두르도록 하는 방법으로 기울이세요.

여러분은 이 두 가지 설정을 변경하는 것과 함께 다른 버튼 배치를 언제든지 Controls 메뉴에서 확인할 수 있습니다.

HUD



1. 조준선 - 여러분의 근접 무기 또는 사격 무기를 조준하고 있는 곳입니다.
2. 목표물 한 척의 이름과 레벨
3. 적의 체력 막대
4. 적의 활력 막대 - 이것이 0이 되면 넘어집니다.
5. 여러분의 체력 막대
6. 다음 레벨까지 필요한 경험치의 진행률
7. Rage 미터 - 적을 죽이면 채워집니다. 각색 화면 각 캐릭터에 따라 특색이 분명한 파괴적인 Fury 공격을 할 수 있습니다.
8. 덤그라운드 표시기 - 사용할 수 있는 기술 포인트가 생기면 나타납니다.
9. 여러분의 활력 막대 - 활력은 근접 무기를 휘두르거나, 점프 및 달리기할 때 필요합니다. 또한 적에게 피해를 받아도 조금씩 줄어듭니다.
10. 자세 표시기 (변형 가능할 때만 표시)
11. 작문 지도 - 여기에는 근처에 있는 재미있는 장소와 물건이 주 지도와 같은 아이콘으로 나타납니다.
12. 목표 마커
13. 손전등 표시기
14. 준비한 무기의 아이콘과 상태 표시기

적들



Infected - 빠르고 공격적이며 포악한 이들은 그들이 본 모든 목표를 공격하고, 모퉁이 숨어있는 비명으로 그들의 존재를 나타냅니다. 가끔씩 그들이 멀리 있을 때 학파하는 것이 최고의 전술일 것입니다.



Walker - 느리고 어기적이라는 언데드인 이들은 말라나미 성 전체를 신선한 살을 먹기 위해 걸어다닙니다. 이들은 그 느린 속도가 장애로 작용하지 못할 정도로 많이 돌아다니기에 매우 위험합니다.



Drowner - 물 속에서 숨어있다가 빠르게 기습 공격을 하는 아주 재빠른 적입니다. 주로 적들의 무리 사이에서 볼 수 있으며, 사람들이 보모에 타서 시동을 걸 때 보트 엔진 소리에 반응하기도 합니다.



Thug - 아주 느리지만 그만큼 강력하며, 넘어뜨릴 수 없습니다. 이들의 강력한 공격은 플레이어를 넘어뜨릴 것입니다. 좁은 곳에서 엄청나게 위험적인 이들은 간혹 혼자서 나타납니다.



Ram - 엄청나게 튼튼하고 강력하며 용모한 미 언데드는 사건이 일어 나기 전에도 이미 미쳐 있었던 자들입니다. 이제 이들은 생존자들을 쫓는다는 임명 하에 단 한 번의 돌진 공격으로 상대를 압도합니다. 이 공포스러운 언데드들에게 정면에서의 공격은 별 효과가 없을 것입니다.



Soldier - 이 괴상한 형태로 고동치고 있는 불쌍한 생물은 감열되지 않은 생존자에게 본능적으로 접근한 뒤 차츰 공격을 합니다. 이들을 좁은 공간에서 상대한다거나 근접하여 공격한다는 것은 자살 행위입니다.



Hooper - 그외 부풀고 부분적으로 부패한 신체는 먼 거리에 있는 적들을 다치고, 눈 덮고, 혼란 시키는 무식성의 접점을 생성합니다. 이들의 신체는 대부분의 습격을 흡수해 버리기 때문에 죽이기가 어렵습니다.



Butcher - Infected의 강력한 버전인 Butcher는 무엇이든 자르고 썰어 버린 남겨버립니다. 그들의 도약 공격과 천광석화 같은 반응속도는 이들과 군견 전투를 하는 사람들에게 자국이 무엇인지 알려줍니다. 가끔씩 먼 거리에서 처리하세요.



Screamer - 빠르고 아주 위험한 적입니다. 이들은 항상 다른 적들과 함께 떼거리로 나타납니다. 만약 이들이 충분히 접근한다면 큰 비명을 질러서 플레이어를 기절 상태로 만들어 공격할 수 있게 합니다.



Wrestler - 느리지만 범위 공격을 하는 적입니다. 이들의 공격은 물레 이마를 쓰러뜨릴 것입니다. 또한 이들은 파쇄에 높은 저항력을 가지고 있으며 넘어뜨릴 수 없습니다.



Grenadier - 느린 적입니다만, 먼 거리에서 그들의 신체 일부인 명투성의 조각을 던집니다. 이들과 전투할 때에는 이들의 느린 속도를 먹으로 이용 하여 그들의 뒤를 공격하세요. 그들이 메고 있는 총이 위험합니다.

협동 커뮤니케이션 기능

데드 아일랜드 랩타이드는 협동 플레이어에서 쉬운 연합 공격을 위해 새로운 커뮤니케이션 기술을 제공합니다. 여러분은 멀티플레이 게임 중 다른 플레이어들을 위해 다양한 것들 (적, 시체, 운, 땅의 어느 차림 등)에 표식을 세울 수 있습니다. 이 표식은 모든 플레이어에게 보이는 아이콘과 음성 모먼트가 동반될 것입니다. 그저 여러분의 조준점에 물체를 맞추고 명령을 내리세요.

Credits

DEVELOPED AND DESIGNED BY TECHLAND

Techland Warszawa

Lead Designer and Producer
Jacek Grawdzki

Lead Level Designer and Producer
Marek Suda

Lead Gameplay Designer
Michał Sytyński

Art Director
Krzysztof Kwiatkiewicz

Lead Artist
Eduard Dziurzyński

Lead Programmers
Krzysztof Sakił
Tomasz Soból

Story Design
Jak Borkowski
Tomasz Dziurzyński
Magdalena Tomaszewicz

Written By
Tomasz Dziurzyński
Maciej Głowacki
William Harris
Halle Sliem
Magdalena Tomaszewicz

Gameplay Design
Maciej Maciej

Level Design, Quest Design and Scripting
Michał Półka
Rafał Polak
Dariusz Półka
Michał Sławiński
Witold Sytyński

Additional Level and Quest Design
Łukasz Chmielewski
Eduard Maj

Concept Art and UI Art
Michał ("Gyrf") Piszczak

Concept Art
Maciej Jarmak

Level Art
Rafał Miko
Eduard Michalczyk
Szymon Mikulski
Szymon Słupkowski

2D Art
Dariusz Bajewski
Maciej Janaszek
Jacek Krawczyk
Justyna Krawczyk

3D Art
Michał Sytyński
Krzysztof Sakił
Łukasz Sytyński

Character Art
Eduard Dziurzyński

Additional Character Art
Vitus

Additional 2D Art
Tomasz Cwik
Paweł Dubas
Jacek Krawczyk
Maciej Krawczyk
Maciej Sławiński
Michał Sławiński
Michał Sławiński

Additional FX
Tomasz Borkowski

Additional Video
Rafał Góral

Animation and Storyline
Cristianica
Paweł Sakił
Andrzej Zaleski

Additional Animation
Grażyna

Programming
Krzysztof Krawczyk
Krzysztof Krawczyk
Krzysztof Krawczyk
Krzysztof Krawczyk

Audio Lead
Rafał Góral

Sound Design
Adam Krawczyk

Additional Sound Design
Paweł Głowacki
Paweł Głowacki

Music
Paweł Głowacki

VO Casting and Direction
Krzysztof Głowacki
Krzysztof Głowacki

Motion capture actors
Anty Borkowski
Krzysztof Głowacki
Krzysztof Głowacki
Krzysztof Głowacki
Krzysztof Głowacki
Krzysztof Głowacki

Music
Maciej Krawczyk
Maciej Krawczyk
Maciej Krawczyk
Maciej Krawczyk

Localization Manager
Michał Rabin

Localization Assistant
Szymon Franczak

QA Manager
Paweł Sławiński

QA
Maciej Głowacki
Krzysztof Głowacki
Krzysztof Głowacki

Localization QA
Maciej Głowacki

Additional QA
Maciej Głowacki

ENGLISH VOICE-OVER ACTORS

Kris Mc Guire - Alan
Pete Johnson - Phil
Phil James - Sam
David Kaye - Logan
Adam Grawdzki - John Morgan
Andy McPhee - Colonel Mundy
Jon Curry - Frank Sarno
Jean Gilpin - Dr. Jane and various characters
Jennifer Culver - Hattie
Mamela Lenz-Park - Jacqueline
Angel Quinlan and Rose
Dawn B. Mitchell - Tony
Patricia Bickler - Christopher and various characters
Andrea Sogliuzzo - Dr. Kessler and various characters
Kevin Daniels - Dr. Cecil and various characters
Adam G. Wayne and various characters
Kenna Young - Mabel and various characters

Recorded at the Fantasy Radio
Rounds in Los Angeles, California

Lead Engineer
Andrew Menn

SONGS

"Who Do You Want?"
Christophe H. Knight (Writer)
Performer (Producer)
John Lord (Writer/Performer)
Kris Green (Writer)
"No Room in Hell"
Christophe H. Knight (Writer)
Performer (Producer)
John Lord (Writer/Performer)
Halle Sliem (Writer)

Additional VO recordings
George Latus

CEO
Marek Soból

Technical Support
Maciej Krawczyk
Maciej Krawczyk

Studio Assistant
Magdalena Poczciwska

Special Thanks
Paweł Głowacki
Eduard Dziurzyński
Maciej Krawczyk
Krzysztof Sławiński
Jan Głowacki

Remastering
Krzysztof Półka
Paweł Głowacki
Maciej Głowacki
Maciej Głowacki

Additional QA
Maciej Głowacki

ENGLISH VOICE-OVER ACTORS

Techland Wrocław

CEO and Creative Director
Paweł Głowacki

COO and Executive Producer
Paweł Głowacki

Production
Maciej Głowacki
Maciej Głowacki
Maciej Głowacki

Additional Production
Grażyna Głowacki

Outsource Manager
Maciej Głowacki

Art Department Manager
Maciej Głowacki

Asset Manager
Rafał Głowacki

Lead of Level Art and Level Design
Maciej Głowacki

Additional Level and Quest Design
John Morgan
Paweł Głowacki
Paweł Głowacki

Additional Level Art
Paweł Głowacki
Maciej Głowacki

Szymon Urban
Paweł Głowacki

Concept Art
Maciej Głowacki

Character Art
Dariusz Krawczyk
Maciej Krawczyk
Maciej Krawczyk
Maciej Krawczyk

Additional Character Art
Szymon Głowacki

Concept Art
Maciej Głowacki
Maciej Głowacki
Maciej Głowacki

Animation Department Lead
Maciej Głowacki

Additional Animation
Maciej Głowacki

Medon Capture
Maciej Głowacki

Special Effects
Maciej Głowacki

Additional Special Effects
Maciej Głowacki

Lead Technical Artist
Maciej Głowacki

Technical Artist
Maciej Głowacki

Audio
Paweł Głowacki

Additional Gameplay
Maciej Głowacki

Outsource Manager
Maciej Głowacki

Art Department Manager
Maciej Głowacki

Asset Manager
Rafał Głowacki

Lead of Level Art and Level Design
Maciej Głowacki

Additional Level and Quest Design
John Morgan

Additional Level Art
Paweł Głowacki

Character Programming
Maciej Głowacki

Powered by Unreal Engine 4

Technology Lead
Maciej Głowacki

Engine Programming
Maciej Głowacki
Maciej Głowacki
Maciej Głowacki
Maciej Głowacki
Maciej Głowacki
Maciej Głowacki
Maciej Głowacki

Additional Engine Programming
Maciej Głowacki
Maciej Głowacki
Maciej Głowacki
Maciej Głowacki
Maciej Głowacki

Lead Tools Engineer
Maciej Głowacki

Tools Programming
Maciej Głowacki

Additional Tools Programming
Maciej Głowacki

Additional 2D Party Tools
Maciej Głowacki

QA Manager
Maciej Głowacki

QA
Maciej Głowacki

HR Manager
Maciej Głowacki

HR
Maciej Głowacki

Additional HR
Maciej Głowacki

Additional HR
Maciej Głowacki

Additional HR
Maciej Głowacki

Additional HR
Maciej Głowacki

Additional HR
Maciej Głowacki

Additional HR
Maciej Głowacki

Additional HR
Maciej Głowacki

Additional HR
Maciej Głowacki

Business Development Specialties Krzysztof Kozak

International Marketing and PR Director Paweł Kozłowski

International Brand Management Radiola-Grochowski Wojciech Krawczak Przemysław Miś Marcin Pruszyński

Senior Graphic Designer Paweł Polinski

DarkReactor.com

Additional 3D Art Eric Abdoul Rafal Brzozowski Michał Krawczyk Michał Kuzak

America Studios

Producer Paweł Garmaty

Head of Motion Capture Department Lubasz Zarewicz

Median Capture Specialists Tomasz Wilewski Tomasz Rosolowski

Mezcap Data Cleaners Michał Dziubiński Ewelina Szlachetka Krzysztof Winiarski

CUTSCENE

Supervisors Paweł Garmaty Lubasz Zarewicz

Cutscene Animators Michał Garmaty

Cutscene Processing Lubasz Zarewicz

GreenLink

CEO Gosia Michal

Studio Manager / Project Coordinator Tomasz Rosolowski

QC Consultant Marcin Wójcik

QC Testers Bogdan Walecki Gosia Wójcik Dan Jurek George Jelen

Game Data Marjan Elnicka Tibor Muraus

Be Quercia Lab Art

CEO Sławomir Seleniński

Project Manager Marcin Kopa

Project Lead Sławomir Seleniński

Xbox 360 COMPLIANCE TEAM

Lead Tester Zbigniew Słotkowski

Testers Artur Wójcik Gabriel Andrzejewski Wojciech Różański Arkadiusz Proch Tomasz Słotkowski

TESTRONIC LABORATORIES

Head of QA Eric Hübner

Games Operations Manager Paweł Papiński

Games QA Manager Tomasz Wójcik

Compliance Coordinator Adam Białkowski

Senior Compliance Technician Paweł "Tytan" Krawczyk

Compliance Technicians Adam Białkowski Przemysław Krawczyk Daniel Jurek Marcin Kopa Dominik Pawłowski

TRANSLATION

German, French, Spanish Viktoria Górska Marek

Italian Veronica Tranter

Translation Dariusz Słotkowski Ryszard Marjono

Quality Assurance Tomasz Papiński Christa Wójcik

Polish Localized

PUBLISHED BY DEEP SILVER

Development Director Wojciech Kozłowski

Executive Producer Gosia Krawczyk

International Director / Production Coordinator Christina Muraus

Lead Creative Producer Sławomir Seleniński

Senior Producer Christina Muraus

Creative Producer Arkadiusz Proch

Art Director Marcin Krawczyk

Concept Art Marek Krawczyk

Product Manager Adam Krawczyk

Release Manager Christina Muraus

Localization Manager Lubasz Zarewicz

Product Release Manager Daniel Jurek

QA Lead Tomasz Słotkowski

INTERNATIONAL MARKETING

Commercial Director Marcin van der Bijl

Senior Brand Manager Tomasz Krawczyk

Brand Manager Ryszard Marjono

Head of Art Christina Muraus

Senior Art Coordinator Paweł Kopa

Junior Art Coordinator Adam Krawczyk

Voice Editor Tomasz Krawczyk

Senior PR Manager International Marcin Krawczyk

Online Marketing Jacek Słotkowski

Online Marketing Daniel Jurek

Community Manager Marcin Kopa

NORTH AMERICA

Manager of Marketing and PR Adam Krawczyk

North American Marketing Jon Smith Ryan Krawczyk

UNITED KINGDOM

Sales and Marketing Director Tomasz Krawczyk

UK Marketing Adam Krawczyk

UK Marketing Adam Krawczyk

GERMANY/AUSTRIA/ SWITZERLAND

Marketing Director Marcin Krawczyk

German Marketing Marcin Krawczyk

Marketing Director Marcin Krawczyk

NORDIC

General Manager Marcin Krawczyk

Marketing and PR Manager Marcin Krawczyk

SPAIN

Marketing Director Marcin Krawczyk

Spanish Marketing Marcin Krawczyk

ITALY

Marketing Manager Marcin Krawczyk

Italian Marketing Marcin Krawczyk

Italian Marketing Marcin Krawczyk

FRANCE

Marketing Manager Marcin Krawczyk

French Marketing Marcin Krawczyk

French Marketing Marcin Krawczyk

French Marketing Marcin Krawczyk

GERMANY

General Manager Marcin Krawczyk

Marketing and PR Marcin Krawczyk

Ladenstein Bug-Tracker Inc.

President and CEO Marcin Krawczyk

General Manager Marcin Krawczyk

Project Manager Marcin Krawczyk

Lead Tester Marcin Krawczyk

Testers Marcin Krawczyk

Testers Marcin Krawczyk

Testers Marcin Krawczyk

Testers Marcin Krawczyk

Testers Marcin Krawczyk

Testers Marcin Krawczyk

Testers Marcin Krawczyk

Testers Marcin Krawczyk

Testers Marcin Krawczyk

Testers Marcin Krawczyk

Testers Marcin Krawczyk

Testers Marcin Krawczyk

Testers Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk

Human Motion Marcin Krawczyk



Dead Island © Copyright 2013 and Published by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Developed 2012, Techland Sp. z o.o., Poland. All rights reserved. Chrome Engine © Copyright 2013, Techland Sp. z o.o.

#020628512040

800660394